SHVC-TW

スーパーファミコン®

SUPER Famicom

OUTER WORLD

アウター・ワールド



Victor

OUTER WORLD

アウター・ワールド
取扱説明書

このたびはビクター音楽産業株式会社のスーパーファミコン専用カセット「アウター・ワールド」をお買い上げいただきありがとうございます。ゲームの前には、この取扱説明書をよく読んで正しい使用法でご愛用ください。なお、この取扱説明書はたいせつに保管してください。

使用上の注意

- ●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ●長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- ●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- ●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- ●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ●スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生じるため、接続しないでください。

INDEX

はじめに

このたびはスーパーファミコン「アウター・ワールド」をお買い上げいただきありがとうございました。本作品「アウター・ワールド」は、ビクター音楽産業株式会社が自信を持ってお薦めする全く新しいタイプのアクションゲームです。

このゲームにはたくさんの映画的な技法が、今話題のポリゴン技術で再現されています。ズーム、パン、クローズアップ、切り替えし、サブプロットの導入等など。用語はともかく、途中で挿入されているエピソードをご覧いただければ映画との近似性は一目瞭然です。映画の中を、見ている観客自身が動き回る、誰もが夢見ていて今まで果たし得なかった夢の実現に最も近づいたのが本作品「アウター・ワールド」と言えるでしょう。

インタラクティブを希求する時代への回答の一例として、本作品をお楽しみください。

1.レスター・ナイト・チェイキンの物語

研究所は豪雨にさらされていた。車で研究所に乗り付けたレスター・ナイト・チェイキンは天気のせいであまり機嫌がよくなかった。嵐のせいで彼の実験はずっと延期されているのだ。分厚い雲がピカッとひかり、彼を驚かせた。
そんなレスターを想像だにしない出来事が待ちかまえていようとは・・・。

エレベーターに足を踏み入れると、その静けさに一時外の喧噪を忘れることができた。ゆっくりと研究所に下りて行くにつれて、胸騒ぎが高まってゆく。空気中の静電気までも感じとることができるようだ。仕事から離れた何ヵ月かの間に、自分の仕事をじっくりと考え直し、ミスを発見することができたのだ。これを直せば粒子加速実験は上手くいく、レスターはそう確信していた。

研究所の中に入る前に、いらいらする保安装置のチェックが待っていた。すでに実験を始める準備は出来ているのに、こんな些細なことで時間を無駄にしたくはなかった。やっと分厚い扉を通り抜けて、オフィスと呼ぶ実験室に足を踏み入れる。幾層にも重なったノートの束、ジュースの空き缶、ピザの空き箱等が散乱し、彼がこの研究室でずっと過ごしていたことを物語っていた。スイッチを入れると、コンピュータがピッという音とともに生き返った。彼の指はキーボードの上を素早くすべり始め、パスワードを打ち込み、新たな実験に必要な数値を打ち込んでいく。後は実験が始まるのを待つだけだ。もう何百回と繰り返している実験の準備をコンピュータがしている間に、レスターはコーラの缶を手に取り、プルリングを引き上げた。何時間かの後に、コンピュータが結果をはじき出してくれる。その時、自分が正しかったのかどうかが

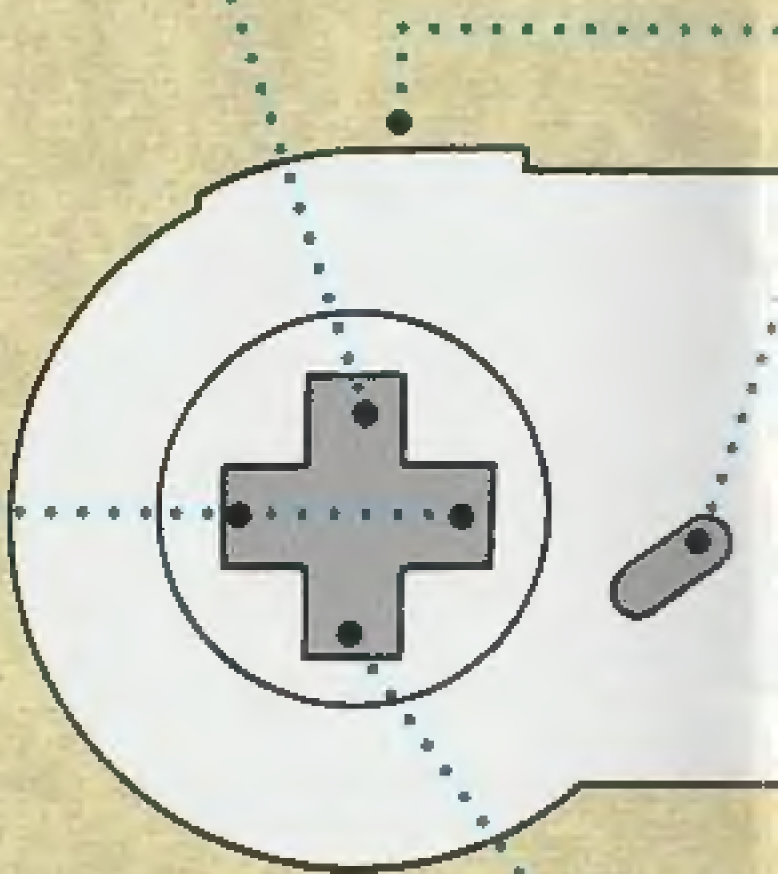
分かるのだ。だが、今夜の嵐はいつもと様相が違っていた。実験の成果を見守っている間も、嵐はすさまじい勢いで吹き荒れている。

稲妻のうねりが冷たい夜気をナイフのように切り裂き、致命的な一撃が研究所を直撃した。レスターは外で何が起こっているのか分からなかった。コンピュータが加速器を作動させているちょうどその時、稲妻が一直線に加速器システム内部に入り込んでしまったのだ。レスターが冷たい飲物を手に座っている、まさにその時、光が彼めがけて突き進んで来た。稲妻が加速器の端を直撃し、壁を突き破り、炎を巻き起こす。炎がレスターの周囲を蛇のように取りまいた。そして、電流が許容量に達すると、まばゆいばかりの爆発が起こった。

レスターがいた場所は、ぽっかりと空いていた・・・・。

2.コントローラの操作方法

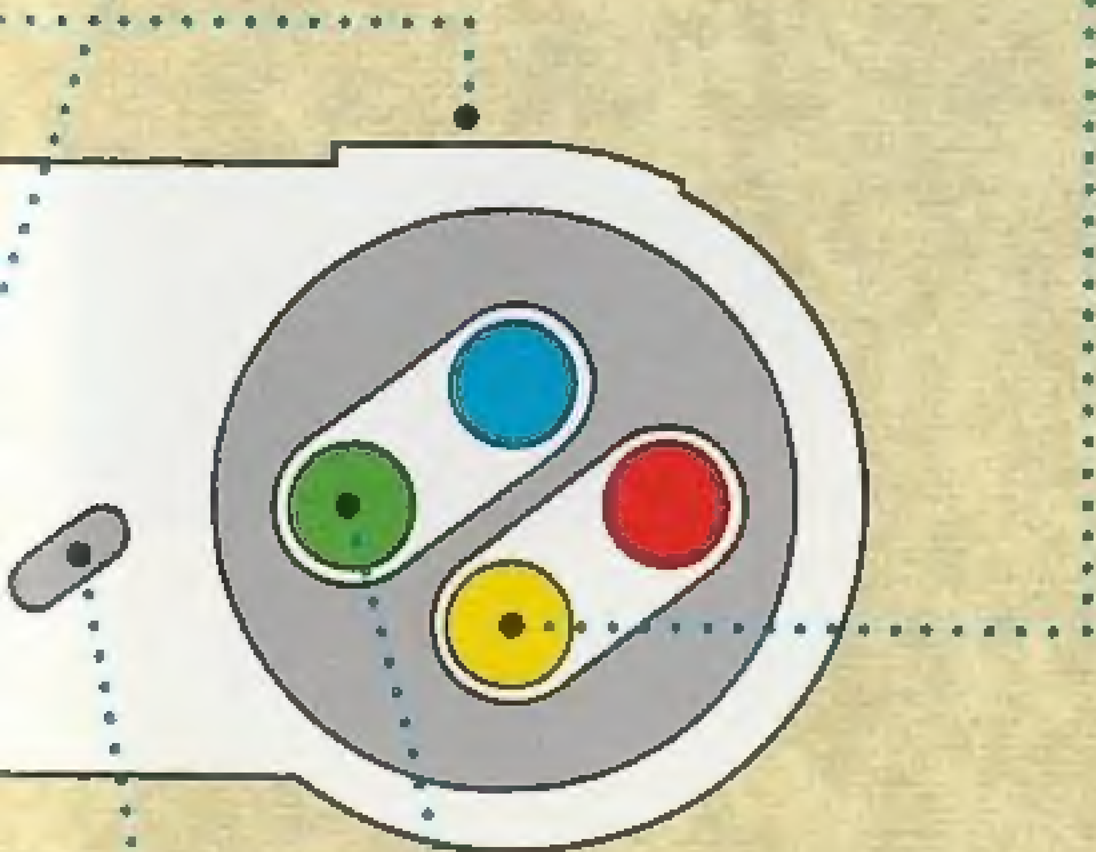
✚キー（上）
水中、エレベーター、瞬間移送器内では上へ移動



✚キー（左/右）
キャラクターを動かす
（Ⓨボタンを同時に押すと走る）

✚キー（下）
しゃがむ／物を拾う／水中、エレベーター、瞬間移送器内では下へ移動

SELECT + R+Lキー	アクセスコード入力画面にする
Ⓑボタン	ジャンプ



Ⓨボタン	蹴る／銃を撃つ（✚キーの左または右を同時に押すと、左右の攻撃ができる）
STARTキー	ゲームを中断する

3.ゲームを始める

スーパーファミコン本体にカセットを正しく差し込み、電源を入れます。タイトル表示に続いてオープニングデモが始まります。ここで(START)ボタンを押すとSTART/CONTINUE画面になります。



START/CONTINUE画面では、✚キーの上下で「START」か「CONTINUE」を選び、(START)ボタンで決定します。

START ゲームを最初から始めます。

CONTINUE アクセスコードを入力し、ゲームを続きから行います。

「START」を選んだ場合、START/CONTINUE画面を出したタイミングによって再びオープニングデモが始まることがあります。オープニングデモは(START)ボタンでスキップすることができます。
ゲームが始まったら、✚キーの上を押して主人公を水面に浮上させます。

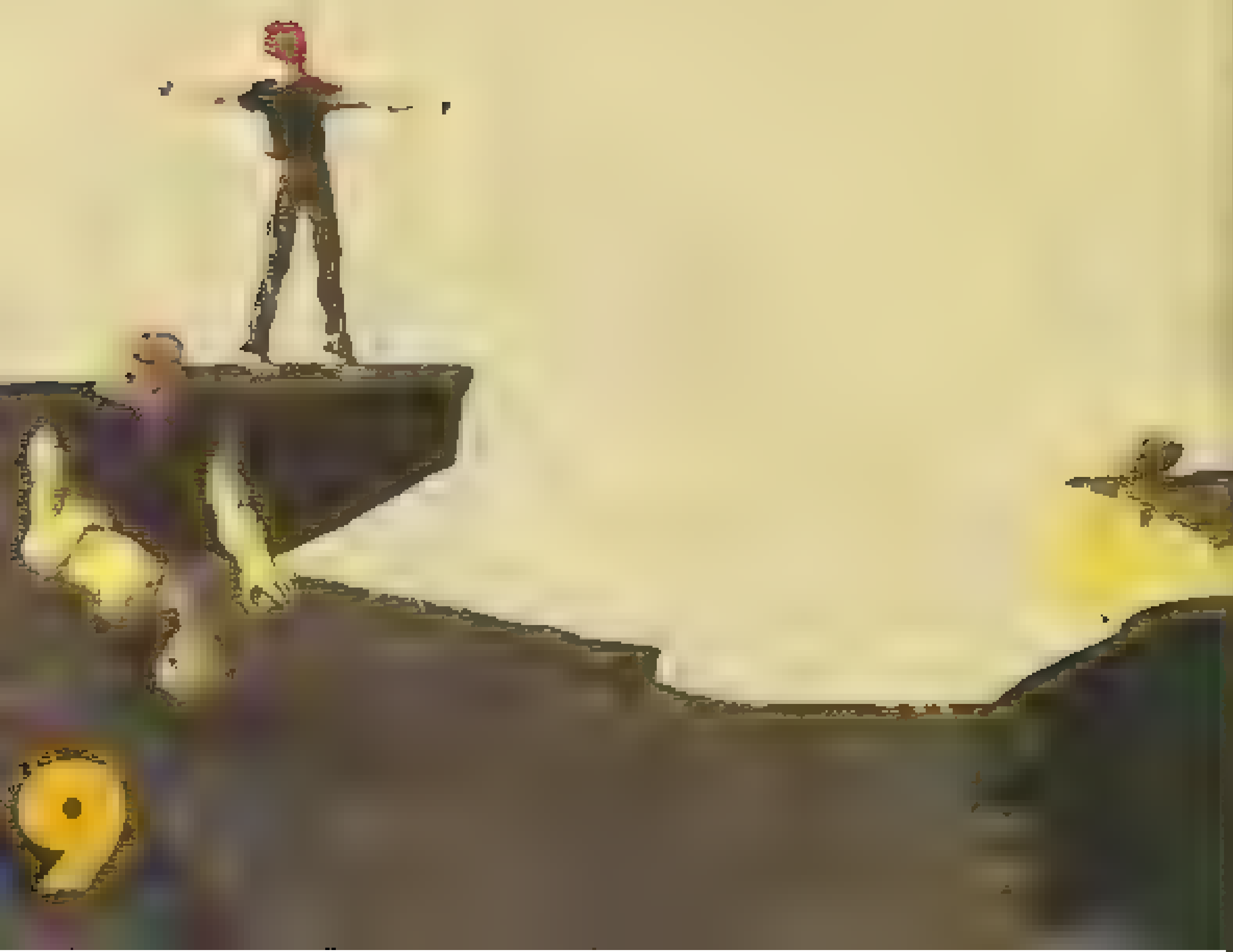
4.まず手始めに

ここでは、ゲームの導入部分の解法を紹介します　もし、導入部分で迷うことがあったら、この章を読んでください。

水の中からゲームは始まります　まず最初にすることは、✜キーの上を押して水面に浮上することです　素早く浮上しないと水底に棲む生き物に捕まって、あっという間にゲームオーバーになってしまいます
無事に水から上がったら、右へと歩いて行きましょう　すると天井からヒルがボタボタと落ちてきます　ヒルの毒は強烈なので注意深く足で蹴って倒すようにします　しゃがんで蹴ればヒルとの距離を保って倒すことができます　次の面にも何匹かのヒルがいますが、ここで面倒がらずに全部のヒルを倒すことが、先に進むために大切でしょう

ヒルを全部倒したら、さらに右に進みます　すると突然、大きな獣が現れます　すぐに左を向き、Ⓨボタンを押しながら走って逃げてください　どんどん左に走り続けると、ツルが吊り下がっている谷間へと出ます　谷間まできたら　ツルに向かって素早くジャーンプ！

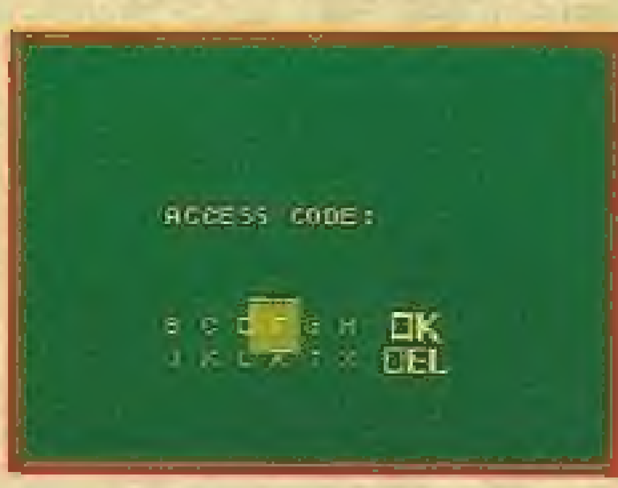
ツルにつかまります　ほっとするのも束の間、今度はぶらさがっているツルが切れてしまいます・・・・が、うまい具合にツルは右に大きく振れ、獣の後方に着地することができました　着地したら、またすぐに右方向へと走り始めましょう　何の武器も持っていない今はただひたすら走るしか、獣から逃れる術はないようです　どんどん左へと走り抜けると、どこからか現れたこの世界の住人が獣からあなたを救ってくれます　しかし、友好的に思えた住人が・・・・



5.ゲームオーバーとアクセスコード

このゲームでは、ストーリーの章ごとにアクセスコード（パスワード）が設定されており、ゲームオーバー時に表示されます。ゲームオーバーになった画面でⒷボタンを押すと、表示されているアクセスコードの章からゲームを再開することができます。





アクセスコードの入力方法

START/CONTINUE画面で「CONTINUE」を選択すると、アクセスコード入力画面になります。
✚キーの左右で半透明のカーソルを入力したいアルファベットに合わせ、Ⓐボタンを押して文字入力を行います。入力を終了するには「OK」にカーソルを合わせⒶボタンを押します。入力を間違えた場合には「DEL」にカーソルを合わせⒶボタンを押すと、文字列の後ろから入力した文字を消していくことができます。

アクセスコードが正しく入力されると、入力されたアクセスコードの章からゲームを始めることができます。

6.ヒント

もし、ゲームに行き詰まったり、ストーリーに迷ったら、この章のヒントを読んでみてください。役に立つものがあるかもしれません。

- 銃を見つけたのに、拾うのを忘れていませんか。
- 銃の使い方①―Ⓨボタンをしばらく押し続けてから発射すると、バリアを張ることができます。
- 銃の使い方②―もっと長くⓎボタンを押し続けるとスーパーショットを撃つことができます。
- 仲間を置き去りにしていませんか。
- 全ての動力回路を無効にしていますか。
- 守衛を倒すのが、いつも最善の方法とは限らないようです。
- 地下の都市を抜け出す前に、仲間を助け出すことを忘れていませんか。

Original version

Game Design : Eric Chahi
Programming : Eric Chahi
Art Work : Eric Chahi

Super Famicon version

Interplay Production side

Super NES programming : Bill Heinman
Additional Programming : Jim Sproul, John Philip Britt
Music : Charles Deenen, Jean-Francois Freitas
Sound : Jean-Francois Freitas, Eric Chahi
Charles Deenen
Title Animation : Jason Magness
Director of Quality Assurance : Jacob R. Buchert III
Jeremy Airey, Jason Ferris, Steve Nguyen
Scott Everts, Feargus Urqhart, Eric Demilt
Christopher Benson, Christopher Jones
Thanks to : Jesus Martinez, Daniel Morais
Frederic Savoir, Cecile Chahi
Philippe Delamarre, Philippe Ulrich
Sebastien Berthret, Pierre Gousseau
Chris Taylor
Producer : Alan Pavlish

Victor M.I. side

Executive Producer : Satoshi Honda
Producer : Harunobu Komori, Isamu Senda
Director : Takeshi Minagawa
Test Play : Teruyuki Yoneyama, Makoto Morio,
Kazuya Tominaga, Tamotsu Houjyou
Kenji Kikuchi
Marketing : Katsumi Arai, Toshimichi Kawamura,
Shunji Nishizawa
Package Design : Comix Brand

OUTER WORLD

発売元：ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16